

# Penerapan Model Direct Instruction Berbantuan Permainan Papa Saya Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Pada Siswa

*by* Siti Masfuah

---

**Submission date:** 07-Apr-2020 08:17AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1291504705

**File name:** 10.Prakarsa\_Fuah\_Riana.pdf (417.3K)

**Word count:** 3547

**Character count:** 22477

2  
**Penerapan Model Direct Instruction Berbantuan Permainan  
Papa Saya Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Pada  
Siswa**

Riana Sintia<sup>1</sup>, Fina Fakhriyah<sup>1</sup>, Siti Masfuah<sup>1</sup>  
Universitas Muria Kudus<sup>1</sup>  
e-mail: [sintia\\_riana17@yahoo.co.id](mailto:sintia_riana17@yahoo.co.id)

1  
**Info Artikel**

**Sejarah Artikel**

Diterima: 12 Maret 2018

Revisi: 27 April 2018

Disetujui: 23 Mei 2018

Dipublikasikan: Juni 2018

**Keyword**

Direct Instruction  
Permainan Papa Saya  
KPS  
Theme 7

**Abstract**

This research aims to measure the improvement of students' science process skill and improvement of teacher' teaching skills through the grade students at SD 2 Panjunan. The result of this research shown there are significant improvement of science process skill between cycle I 68,74% as a good category and cycle II 80,96% as a good category. The mnagement of Direct Instruction model learning also increased in cycle I 82,00% as a very good category to 92,24% as a very good category in cycle II. It proves that used of Direct Instruction model use papa saya can improve science process skills in fourht grade students theme 7at SD 2 Panjunan.

1

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY-SA



**Pendahuluan**

Proses pendidikan dan pengajaran senantiasa mengacu pada tujuan pendidikan nasional yang telah ditetapkan. Pencapaian tujuan pendidikan berhasil atau tidaknya bergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa. Proses pembelajaran harus berkaitan dengan apa yang dikerjakan oleh siswa dan mampu membuat siswa mengerti dan memahami apa yang mereka terima dalam kegiatan belajar. Melalui proses belajar siswa mampu mengembangkan keterampilan-keterampilan tertentu, karena kurikulum yang ada menuntut guru hanya sebagai fasilitator dan pengarah bagi siswa, sedangkan yang menggerakkan adalah siswa.

IPA merupakan salah satu muatan pelajaran yang terdapat pada kurikulum 2013. Pembelajaran IPA tidak hanya mengandung kumpulan teori saja tentang benda dan makhluk hidup, tetapi IPA juga mengandung tentang cara kerja, cara berpikir, dan cara memecahkan masalah (Winaputra dalam Usman, 2016: 3). IPA berkaitan dengan alam dan percobaan, sesuai dengan fungsi mata pelajaran IPA yaitu memberikan pengetahuan tentang alam, mengembangkan keterampilan, wawasan, dan kesadaran teknologi (Sutrisno dalam Usman, 2013: 167). Oleh sebab itu, keterampilan proseslah yang paling utama untuk dapat dipahami siswa.

Selain muatan IPA juga terdapat muatan Bahasa Indonesia. Muatan Bahasa Indonesia mengandung 4 aspek keterampilan yaitu keterampilan membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Keterampilan berbicara sama halnya dengan keterampilan mengkomunikasikan, sehingga mengkomunikasikan erat kaitannya dengan keterampilan menulis dan berbicara. Winarti dan Nurhaya (2014: 1412) menyatakan bahwa siswa yang aktif memiliki keterampilan proses sains yang baik karena mereka memperhatikan dan mendengarkan seksama selama pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SD 2 Panjunan, menunjukkan bahwa pembelajaran yang terjadi belum sepenuhnya memfokuskan pada keterampilan proses siswa. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan menyimak, dimana beberapa siswa masih belum mampu memahami apa yang mereka simak. Selain itu, siswa juga tampak kebingungan dan bahkan menunggu dituntun oleh bapak/ibu guru. Kurang percaya diri siswa ketika berkomunikasi menambah kurangnya keterampilan proses siswa. siswa juga belum sepenuhnya melaksanakan instruksi bapak/ibu guru berikan, karena beberapa siswa asyik bermain, mengobrol, dan ada pula yang mengganggu temannya, sehingga pembelajaran pasif. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa siswa kelas IV SD 2 panjunan lebih suka bermain atau pembelajaran yang mengandung unsur permainan.

Hasil observasi pada muatan Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa keterampilan berbicara dan menulis siswa masih rendah. Siswa menganggap bahwa menulis merupakan hal yang membosankan, sehingga keterampilan menulis siswa baik kerapian, susunan kata dan ejaan berpengaruh. Siswa juga terlihat gugup dan takut ketika diminta untuk berbicara di depan kelas. Keterampilan mengajukan pertanyaan atau berpendapat siswa juga masih rendah. Padahal keterampilan-keterampilan tersebut merupakan indikator keterampilan proses sains yang harus dipenuhi dalam pembelajaran IPA.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV di SD 2 Panjunan pada tanggal 2 November 2017 menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan proses sains siswa aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik secara klasikal adalah 17,31 atau dalam persentase sebesar 51,94% dengan kategori cukup. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran pada siswa kelas IV di SD 2 Panjunan belum sepenuhnya mengembangkan keterampilan proses.

Berdasarkan uraian di atas, solusi yang diberikan peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu "Penerapan model *Direct Instruction* saya untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa kelas IV di SD 2 Panjunan tema 7". Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi : (1) Bagaimanakah peningkatan keterampilan proses sains aspek kognitif. Aspek afektif, dan aspek psikomotorik dengan penerapan model *Direct Instruction* berbantuan permainan pada siswa kelas IV tema 7 di SD 2 Panjunan? (2) Bagaimanakah keterampilan mengajar guru dalam penerapan model *Direct Instruction* berbantuan permainan pada saya untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa kelas IV tema 7 di SD 2 Panjunan?.

Peneliti menerapkan model *Direct Instruction* (DI) berbantuan permainan pada saya karena model DI tersebut cocok untuk diterapkan pada siswa Sekolah Dasar. Shoimin (2014: 64) menyatakan bahwa model DI merupakan model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap, selangkah demi selangkah. Model pembelajaran langsung meliputi *Training model*, *active model*, *active teaching model*, *mastery teaching*, *explicit instruction* (Shoimin, 2014: 64).

Proses pembelajaran dengan penerapan model DI diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang pengetahuan deklaratif dan prosedural sehingga meningkatkan keterampilan dasar dan keterampilan akademik (Katili, 2009). Pembelajaran IPA di SD dilakukan dengan penyelidikan sederhana bukan hafalan terhadap kumpulan konsep IPA (Susanto, 2013: 170-171). Kegiatan-kegiatan tersebut pada pembelajaran IPA akan dapat pengalaman langsung melalui pengamatan, diskusi, dan penyelidikan sederhana.

Model DI memiliki sintak pembelajaran yang membedakan dengan model pembelajaran lainnya. Shoimin (2014: 64-66) menyebutkan langkah-langkah pembelajaran model DI yaitu (1)

Riana Sintia, dkk (Penerapan Model *Direct Instruction*.....)

fase orientasi, (2) fase presentasi/demonstrasi, (3) fase latihan terbimbing, (4) fase mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, (5) fase latihan mandiri. Langkah-langkah model pembelajaran DI yang dikembangkan oleh Huda (2013: 136-137) yaitu (1) fase orientasi, (2) fase presentasi, (3) fase praktik yang terstruktur, (4) fase praktik di bawah bimbingan guru, (5) fase praktik mandiri.

Kelebihan model DI menurut Shoimin (2014: 66-67) yaitu guru mampu mengendalikan isi materi, menjadi cara efektif dalam penerapan konsep, melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, memberikan tantangan pada siswa untuk beranalisis, berorientasi pada hasil, dan aktivitas siswa dapat dipantau dengan cermat sehingga siswa aktif dalam pembelajaran. Huda (2013) mengatakan terdapat beberapa kekurangan di antara yaitu ketidak siapan guru dalam menyampaikan pembelajaran, kurangnya wawasan dan kurangnya percaya diri dapat mengakibatkan siswa kurang perhatian sehingga bosan dan pembelajaran terhambat.

Media merupakan salah satu faktor pendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar supaya pembelajaran dapat berjalan maksimal dan seefektif mungkin, sehingga pembelajaran dapat diterima dengan baik dan dapat tersalurkan pada siswa. Prasetyawati (2014) mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses pembelajaran. Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) (Daryanto, 2010: 8). Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah papan putar soal gaya (papa saya). Media permainan papa saya merupakan modifikasi dari sebuah papan putar yang dilengkapi dengan gambar, kartu soal, kartu hukuman, kartu *reward*, dan informasi muatan Bahasa Indonesia. Papa saya ini berbentuk lingkaran dengan diameter 45 cm dan tinggi 110 cm. Papan putar dapat dirancang khusus untuk melatih kemampuan berbicara siswa, salah satu bentuk media dalam meningkatkan pembelajaran *speaking* yang bermakna (Zakiyah, 2015).

Salah satu hakikat pembelajaran IPA adalah IPA sebagai proses. Keterampilan proses sains merupakan keterampilan intelektual yang dimiliki dan digunakan oleh para ilmuwan dalam meneliti fenomena alam (Samatowa, 2016: 93). Keterampilan proses sains sebagai kemampuan dasar untuk memperoleh pengetahuan tentang produk sains, berupa konsep-konsep, prinsip-prinsip, hukum-hukum, dan teori-teori sains (Siwa, dkk: 2013). Keterampilan proses sains merupakan kemampuan dalam diri siswa untuk belajar secara ilmiah dengan tujuan kesempatan kepada siswa untuk berproses ilmiah dengan tujuan menemukan dan mengemukakan sendiri fakta, konsep, serta teori dalam dirinya.

Samatowa (2016: 94-96) menyebutkan beberapa indikator keterampilan proses sains yaitu (1) mengamati, (2) menafsirkan, (3) meramalkan, (4) menggunakan alat dan bahan, (5) mengelompokkan, (6) menerapkan konsep, (7) mengkomunikasikan, (8) mengajukan pertanyaan. Pendapat lain juga dikemukakan Harlen (dalam Usman, 2016:100-102) yaitu (1) melakukan observasi, (2) mengajukan hipotesis, (3) menginterpretasi data, (4) merencanakan percobaan, (5) melakukan investigasi, (6) menarik kesimpulan, (7) mengkomunikasikan hasil.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti membatasi keterampilan proses sains yang akan diukur meliputi observasi, menafsirkan, mengajukan hipotesis, menggunakan alat dan bahan, mengelompokkan, menerapkan konsep, mengkomunikasikan hasil, dan mengajukan pertanyaan.

Guru berperan penting dalam membangun 3 ranah yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik pada diri siswa, terutama siswa sekolah dasar. Guru berperan penting dalam

Riana Sintia, dkk (Penerapan Model Direct Instruction.....)



membangun pondasi yang kuat pada siswa, sehingga diperlukan keterampilan yaitu keterampilan mengajar guru. Mulyasa (2006: 69) mengatakan bahwa keterampilan mengajar guru sebagai kompetensi profesional yang cukup kompleks, sebagai integrasi dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh. Mulyasa (2006: 70) menyatakan ada 8 keterampilan yang harus dimiliki oleh guru yaitu (1) keterampilan bertanya dasar, (2) keterampilan memberi penguatan, (3) mengadakan variasi, (4) keterampilan menjelaskan, (5) membuka dan menutup pelajaran, (6) membimbing diskusi kelompok kecil, (7) mengelola kelas, (8) mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Penelitian ini mengambil tema 7 yaitu “Indahnya Keragaman Di Negeriku” dengan muatan IPA dan Bahasa Indonesia. Materi muatan IPA yaitu materi gaya. Daryanto (2000: 53) mengatakan bahwa gaya dapat diartikan sebagai suatu sebab yang mengakibatkan suatu benda berubah dari keadaan diam menjadi bergerak dan sebaliknya. Perubahan tersebut berarti benda bergeser dari tempat semula. Surya (2010: 81) mengungkapkan pengaruh gaya yaitu gaya menggerakkan benda diam, gaya dapat mengubah kecepatan gerak benda, gaya dapat mengubah bentuk benda, gaya dapat mengubah arah benda. Surya (2010: 81) juga membagi gaya menjadi 2 yaitu gaya kontak dan gaya non-kontak. Gaya kontak meliputi gaya gesek, gaya pegas, dan gaya otot, sedangkan gaya non-kontak meliputi gaya gravitasi bumi, gaya magnet, dan gaya listrik.

Materi Bahasa Indonesia yaitu mengenai teks non fiksi. Suatu teks tidak terlepas dari paragraf. Rahardi (2009: 1578) menyatakan paragraf merupakan bagian karangan/ tulisan yang membentuk satu kesatuan pikiran/ide/gagasan. Murtono (2010: 38) menyebutkan terdapat 5 jenis paragraf yaitu (1) paragraf deskripsi, (2) paragraf eksposisi, (3) paragraf argumentasi, (4) paragraf narasi, (5) paragraf persuasi.

Berdasarkan pada kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan sebelumnya, hipotesis tindakan yang diajukan yaitu (1) Keterampilan proses sains siswa aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik meningkat melalui model *Direct Instruction* berbantuan permainan papa saya pada siswa kelas IV tema 7 di SD 2 Panjunan. (2) Keterampilan guru meningkat dalam penerapan model *Direct Instruction* berbantuan permainan papa saya untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa kelas IV tema 7 di SD 2 Panjunan.

### Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dikembangkan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SD 2 Panjunan semester II tahun ajaran 2017/2018. SD 2 Panjunan terletak di Kecamatan Kota Kabupaten Kudus. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2017 sampai Mei 2018, yang dimulai dari observasi prasiklus hingga penyusunan laporan. Penelitian dilaksanakan pada tema 7 “Indahnya Keragaman Di Negeriku” kelas IV SD 2 Panjunan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV SD 2 Panjunan yang berjumlah 29 siswa. peneliti melakukan penelitian di SD 2 Panjunan karena terdapat masalah pembelajaran yang dapat menghambat keterampilan proses sains siswa.

Metode pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti antara lain yaitu observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Penjelasan metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan

*Riana Sintia, dkk (Penerapan Model Direct Instruction.....)*

diamati atau diteliti (Sanjaya, 2009). Observasi dilakukan untuk mengukur keterampilan proses sains aspek afektif dan aspek psikomotorik, serta mengukur keterampilan mengajar guru. Peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran. Peneliti melibatkan guru kelas dalam melakukan observasi keterampilan guru dan teman sejawat untuk mengamati keterampilan proses sains siswa aspek afektif dan aspek psikomotorik.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data dimana peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan dilakukan untuk mengetahui secara mendalam tentang objek yang akan diteliti sebagai bahan untuk penelitian (Sugiyono: 2010). Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data awal mencari informasi mengenai karakteristik siswa kelas IV SD 2 Panjunan dan masalah yang muncul dalam pembelajaran sebelum dilakukan Penelitian Tindakan Kelas.

3. Tes

Sanjaya (2009) mendefinisikan tes sebagai instrumen pengumpul data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Tes pada penelitian sebagai alat ukur keterampilan proses sains siswa aspek kognitif. Tes pada penelitian ini merupakan tes uraian dengan jumlah butir soal 12 butir.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berupa bentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi pada penelitian ini merupakan alat yang digunakan peneliti sebagai dokumen dalam penelitian mulai dari prasiklus hingga akhir penelitian. Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto, dan instrumen pendukung penelitian

Data yang didapat akan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

1. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes keterampilan proses sains siswa aspek kognitif dengan cara menghitung rata-rata nilai siswa dan menghitung ketuntasan belajar klasikal. Adapun penyajian data dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 1. Kateori Ketuntasan Kognitif KPS Siswa

Persentase	Kategori
$81,25\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Baik
$62,50\% \leq x < 81,25\%$	Baik
$43,75\% \leq x < 62,50\%$	Cukup
$25,00\% \leq x < 43,75\%$	Kurang Baik

(Sumber: Peneliti modifikasi dari buku Arifin, 2013)

2. Analisis Data Kualitatif

Data kuantitatif berupa data hasil observasi keterampilan proses sains aspek afektif dan aspek psikomotorik serta keterampilan mengajar guru selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Terdapat empat kategori yang digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi keterampilan proses sains aspek afektif dan aspek psikomotorik serta keterampilan mengajar guru.

Hasil dan Pembahasan

Hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti pada 2 November 2017 menunjukkan bahwa terdapat masalah dalam pembelajaran yaitu keterampilan proses sains siswa masih rendah dan masuk dalam kategori cukup. Hasil penamatan keterampilan proses sains siswa kelas IV SD 2 Panjunan pada prasiklus menunjukkan skor rata-rata keterampilan proses sains siswa 17,31 atau dalam persentase sebesar 51,94% dengan kategori cukup.

*Riana Sintia, dkk (Penerapan Model Direct Instruction.....)*

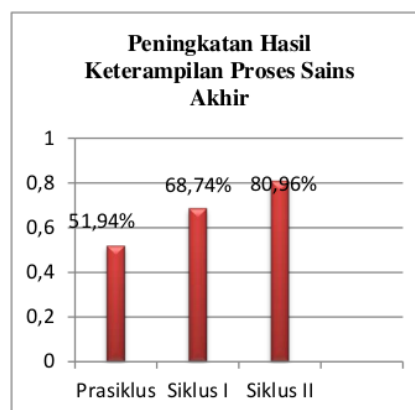
Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas IV SD 2 Pnjunan dilakukan sebanyak 2 siklus dimana setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Pembelajaran siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 20 Februari 2018 dan tanggal 23 Februari 2018. Jadwal pelaksanaan tindakan siklus II yaitu pertemuan pertama pada tanggal 27 Februari 2018 dan pertemuan kedua pada tanggal 2 Maret 2018.

Berdasarkan hasil pengukuran keterampilan proses sains aspek kognitif siklus I pada Tabel 4.4 diketahui rata-rata skor yang diperoleh siswa kelas IV secara klasikal sebesar 69,33% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II memperoleh persentase sebesar 79,23%. Artinya terjadi peningkatan pada keterampilan proses sains siswa kelas IV dari siklus I ke siklus II. Keterampilan proses sains aspek kognitif pada siklus II meningkat karena pada siklus II dari 29 siswa terdapat 24 siswa yang telah tuntas KKM dibandingkan pada siklus I hanya 16 siswa dari 29 siswa yang tuntas KKM. Selain itu pada siklus II siswa lebih mampu melaksanakan tugas sesuai instruksi.

Hasil pengamatan keterampilan proses sains siswa aspek afektif siswa kelas IV SD 2 panjunan siklus I secara klasikal memperoleh rata-rata skor 26,60 jika dalam persentase sebesar 66,50% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II memperoleh rata-rata skor 32,09 atau dalam persentase sebesar 80,23% dengan katgeori baik. terjadi peningkatan pada keterampilan proses sains aspek afektif karena hampir seluruh indikator keterampilan proses sains aspek afektif siswa meningkat pada siklus II. Pada siklus I pada saat percobaan siswa belum sepenuhnya tanggung jawab dan melakukan percobaan sesuai hatinya, sehingga pada siklus II guru lebih menekankan pada tata tertib. Guru selalu memberikan pujian bagi siswa yang berani menjawab pertanyaan atau berpendapat dengan tujuan siswa akan berani baik bertanya atau menjawab. Sehingga keterampilan proses sains aspek afktif siswa meningkat.

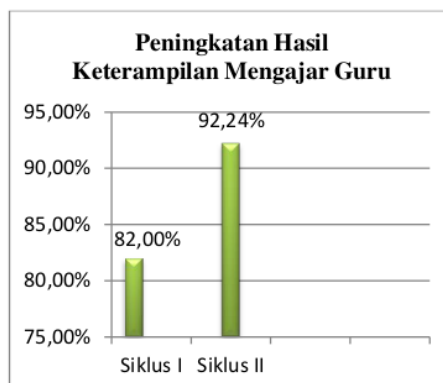
Hasil pengamatan keterampilan proses sains aspek psikomotorik siswa kelas IV SD 2 Panjunan pada siklus I secara klasikal memperoleh rata-rata skor 25,38 dengan persentase sebesar 70,50% dengan katgeori baik dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi rata-rata skor 30,24 atau dalam persentase sebesar 84,00% dengan katgeori sngat baik. keterampilan proses sains aspek psikomotorik siswa meningkat karena siswa mampu melaksanakan percobaan sesuai instruksi, siswa tidak merasa kesulitan dalam penggunaan alat dan bahan percobaan setelah adanya bimbingan dari guru dan membaca instruksi, melalui diskusi siswa lebih berani terbuka dan mampu menyampaikan hasil percobaan secara lantang dan tanggung jawab, serta siswa mampu mencatat hasil percobaan sesuai dengan percobaan yang telah mereka lakukan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan proses sains akhir siswa kelas IV SD 2 Panjunan secara klasikal mengalami peningkatan yaitu pada siklus I keterampilan proses sains akhir siswa memperoleh rata-rata skor 28,41 atau dalam persentase sebesar 68,74% dengan katgeori baik, sedangkan pada siklus II memperoleh rata-rata skor 33,46 atau 80,96% dengan kategori baik. artinya keterampilan proses sains akhir siswa meningkat sebesar 12,22%. Peningkatan persentase keterampilan proses sains akhir siswa pada siklus I dan siklus II dapat disajikan dalam diagram pada Gambar 1.



**Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil Keterampilan Proses Sains**  
(Sumber: Data Primer Penelitian)

Hasil pengamatan keterampilan mengajar guru juga mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II. Keterampilan mengajar guru pada siklus I memperoleh rata-rata skor 95 dengan persentase sebesar 82,00% dengan kategori sangat baik dan mengalami peningkatan pada siklus II yang memperoleh rata-rata skor 107 atau jika dalam persentase sebesar 92,24% dengan kategori sangat baik. Hal ini terjadi karena guru telah melaksanakan pembelajaran dengan semaksimal mungkin sehingga kendala-kendala yang terjadi pada siklus I mampu diatasi dan diperbaiki pada tindakan siklus II. Peningkatan keterampilan mengajar Guru dapat disajikan dalam bentuk Diagram pada Gambar 2.



**Gambar 2 Diagram Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru**  
(Sumber: Data Primer Penelitian)

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada tindakan siklus I dan siklus II serta analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Direct Instruction* berbantuan permainan dapat meningkatkan keterampilan proses sains siswa kelas IV SD 2 Panjunan. Pada siklus I KPS siswa aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik mencapai skor akhir dengan persentase sebesar 68,74% dengan kategori baik dan meningkat pada siklus II

*Riana Sintia, dkk (Penerapan Model Direct Instruction.....)*



dengan perolehan persentase sebesar 80,96% dengan katgeori baik. Artinya bahwa keterampilan proses sains aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yaitu  $\geq 75\%$  yang telah ditentukan sebelumnya.

<sup>2</sup> Keterampilan mengajar guru menggunakan model Direct Instruction berbantuan permainan papa saya juga mengalami peningkatan yaitu pada siklus I memeproleh persentase sebesar 82,00% dengan kategori sangat baik dan meningkat pada siklus II menjadi 92,24% dengan katgeori sangat baik. keterampilan mengajar guru pada siklus I dan siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yaitu  $\geq 75\%$  yang telah ditentukan sebelumnya.

#### Daftar Pustaka

- Daryanto. (2000). *Fisika Teknik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT.Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran "Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis"*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Katili, Nancy. (2009). Pengembangan Perangkat Berorientasi Model Pembelajaran Langsung Pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Manusia Di Kelas V SDN Ketintang 1 Gayungan Surabaya. *Jurnal INOVASI*, 6 (3), 242-261.
- Mulyasa, E. (2006). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Murtono. (2010). *Menuju Kemahiran Berbahasa Indonesia Langkah Maju Menulis Karya Ilmiah*. Surakarta: UNS Press
- Prasetyawati, Diah. (2014). Pengembangan Media Sederhana "Pabarudantar" Untuk Matematika Kelas V SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3 (3), 1-11.
- Rahardi, R.Kunjana. (2009). *Penyuntingan Bahasa Indonesia Untuk Karang-Mengarang*. Jakarta: Erlangga
- Samatowa, Usman. (2016). *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks
- Sanjaya, Wina. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Siwa, M., & .Tika. (2013). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Pembelajaran Kimia Terhadap Keterampilan Proses Sains Ditinjau Dari Gaya Kognitif Siswa. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3, 1-13
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D"*. Bandung: IKAPI
- Surya, Yohanes. (2010). *Mekanika Dan Fluida 1*. Tangerang: PT Kandel.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Winarti & Nurhayati. (2014). Pembelajaran Praktikum Berorientasi Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Pemahaman Konsep. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 8 (2), 1409-1420.
- Zakiyah., Ananthia., & Rostika. (2015). Media Board Game Untuk Meningkatkan Keterampilan Speaking Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Antologi*.

Riana Sintia, dkk (Penerapan Model Direct Instruction.....)

# Penerapan Model Direct Instruction Berbantuan Permainan Papa Saya Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Pada Siswa

## ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[jurnal.umk.ac.id](http://jurnal.umk.ac.id)

Internet Source

5%

2

[eprints.umk.ac.id](http://eprints.umk.ac.id)

Internet Source

4%

3

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

3%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 3%